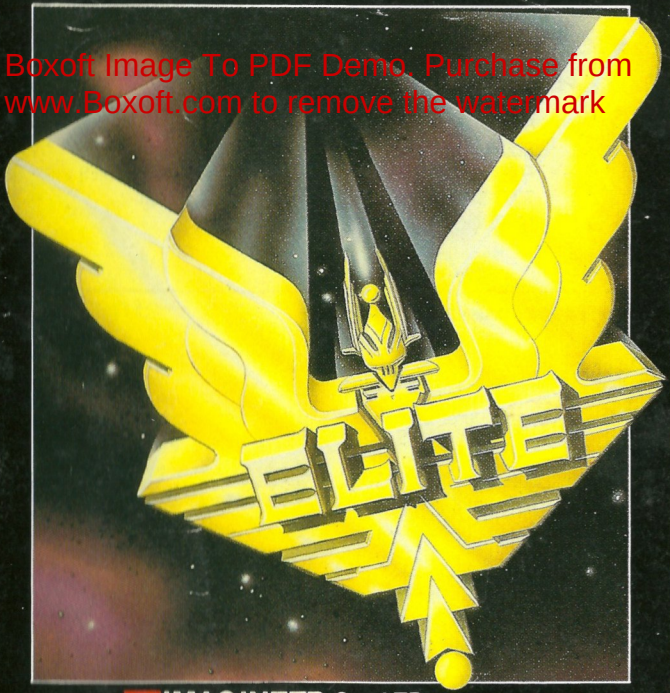
NES-EL-FRA

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark



ELITE™

Licensed to IMAGINEER Co.,LTD
Innovation Through Human Network

Ⓣ

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO® HAS REVIEWED THIS PRODUCT AND THAT IT HAS MET OUR STANDARDS FOR EXCELLENCE IN WORKMANSHIP, RELIABILITY AND ENTERTAINMENT VALUE. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL. WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM ™

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

©1991 DAVID BRABEN & IAN BELL

Licensed to

IMAGINEER Co., LTD

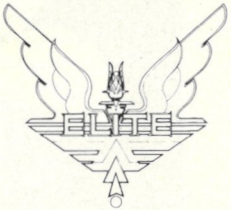
Innovation Through Human Network

2-7-1 NISHI-SHINJUKU 15TH FL., SHINJUKU-KU, TOKYO 163, JAPAN

TEL: 03 (3343) 8911, FAX: 03 (3343) 8915

LICENSED BY NINTENDO®
FOR PLAY ON THE

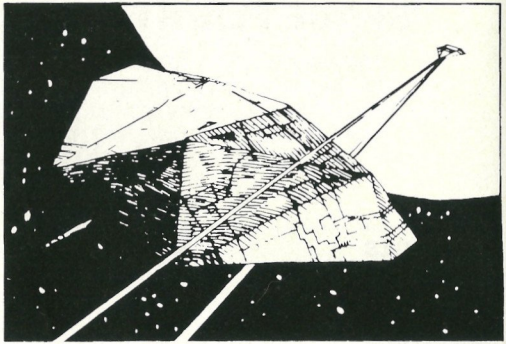
SPACE FLIGHT TRAINING MANUAL



Contents

Introduction 2
Control System 3
Getting Started 4
A Trial Run in your Cobra Mk III 5
Storing your Position 9
Buying Extra Ship Equipment 10
Advanced Combat 11
Advanced Interstellar Navigation 14
Interstellar Trading 15
Other Controls 16
Observers Guide to Ships in Service 17

Introduction



Congratulations for purchasing this Faulcon de Lacy Cobra Mk III fast space trading and combat craft. This flight manual supplied with the craft is designed to familiarise you with all the aspects of space flight, combat and trading provided by the advanced systems aboard your new ship, and we hope you enjoy it.

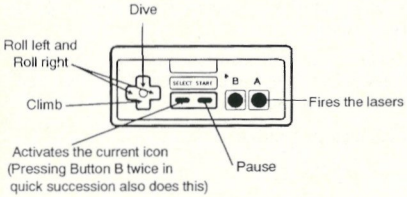
Your Cobra Mk III comes with a single pulse laser, three homing missiles and fore and aft shields fitted as standard equipment. Many extras are available for the Cobra, which you can pay for from the profits you make while trading. Alternatively, Cobras are ideal for bounty hunting (collecting bounty by hunting down pirates), and sadly are occasionally used by some unscrupulous pilots for piracy.

The craft is approved by the Elite federation of pilots. They are a group known throughout the eight galaxies for their expertise in space combat. Your ship-board computer will tell you your official combat rating according to the Elite federation. This starts as "Harmless" and progresses all the way to "Elite". Becoming "Elite" shows acceptance in to the Elite federation itself, the dream of pilots everywhere.

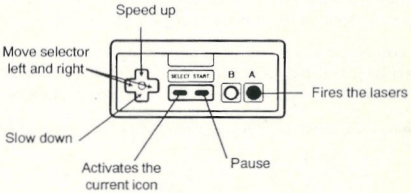
Control System

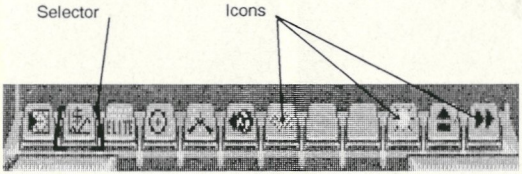
The Cobra Mk III is of course equipped for the highest G-forces experienced during combat, so it comes with the latest in control systems which can operate the ship entirely from the main Slouch-o-matic acceleration couch. The controller does different things if button B is pressed:

When Button B is not pressed:



When Button B is pressed:





The Selector square (left) is used to select icons by moving it over them. To activate the icon press SELECT.

Sometimes an icon will appear blank. This happens when a function is not available For instance the "Missile" icon does not show when you have no missiles left.

Getting Started

Once you have turned on the power to your Cobra Mk III, your main display should first show the logo of the Elite Pilots Federation (shown on the right), to show they have approved the quality of construction of your craft. Press START when you are ready. The screen will then show a succession of different space craft, for recognition practice. This is what your ship's computer displays when it is idle.

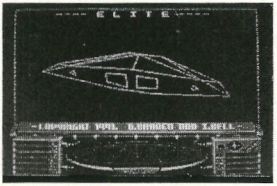
Your Cobra Mk III has a facility to simulate practice combat sessions. This is engaged by pressing START on the controller. After a short message, combat begins with your Cobra Mk III fitted with a beam laser and three homing missiles pitted against three poorly equipped craft, each with a pulse laser.

If you would to try this practice combat straight away, press START. Your ship-board computer will time these sessions, and tell you how long you took to destroy all three enemy craft. You can use missiles if you like (see "Advanced Combat"), but there is a sixty second penalty on the time for each missile used.

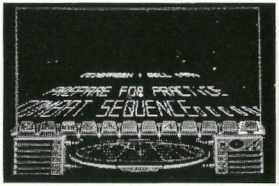
More experienced pilots may pass through this by pressing SELECT on their controller.

Start-Up Screen

Space craft Recognition



Practice Combat Mode



A Trial Run in your Cobra Mk III

New pilots are expected to go on a relatively safe run to test out their Cobra Mk III, and to familiarise themselves with the controls. The recommended run from the Faulcon de Lacy shipyards orbiting Lave is the 5.6 light years to the Corporate State of Zaonce, where there is little or no piracy.

Lave is an agricultural world, so food and textiles are quite cheap. It is recommended to take some cargo on this run, otherwise you are not fully testing the Cobra. Take all the food available, and fill up to maximum (20 tonnes) with textiles.

Buying Some Cargo

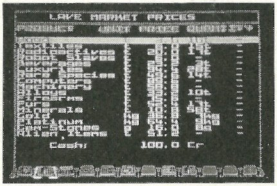
To do this, use the selector square to select the "Stock Market" icon and activate it. This shows a list of all of the trade items available on Lave. The current amount of each item in your cargo bay is shown in the right hand column.

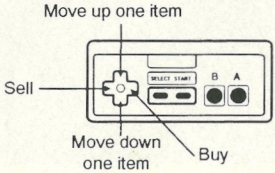
Now buy 16 units of food by holding down the RIGHT button. The display now shows 16 tonnes of food at the top of the right-most column, and a dash in the column to its left to show there is no more left. Move down one row and buy 4 tonnes of textiles. You can see whats in the cargo bay by activating the "Inventory" icon.

Stock Market Icon

Inventory Icon

Status Display for Commander Jameson





Launching from the Space Station

Now select the "Launch" icon, and activate it. You will briefly see the force shield at the entrance to the space station as you are launched out into space. Then you will see the planet Lave rotating below. The Cobra Mk III is not equipped to enter a planet's atmosphere, because the weight of shielding required would make it too slow for combat. This is why all trading is done at the space station. Press UP or DOWN until the planet is no longer on the view screen. This is to make sure you do not hit it while you are preparing for a hyperspace jump!

Using the Local Map

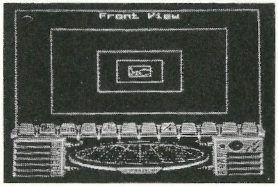
Now select the "Map" icon, and activate it. This shows the positions of the nearby star systems, with Lave in the centre. The ring shows the distance your Cobra Mk III can travel using the amount of fuel you currently have aboard. Use the controller to move the small cross over the Zaonce system, then activate the "Date on System" icon (it should already be selected). This display shows information on Zaonce from the archives of your Cobra Mk III. Activate the "Map" icon again when you are ready.

Launch Icon

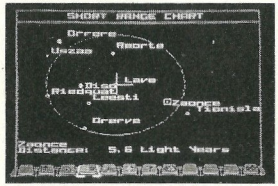
Map Icon

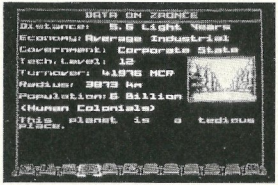
Data on System Icon

Your view after Launching



The Local Map





Making a Hyperspace jump

Now select and activate the "Front View" icon, then select and activate the "Hyperspace" icon. This shows a count-down while your hyperdrive engines charge up for the jump though hyperspace. After the jump, you are in the Zaonce system.

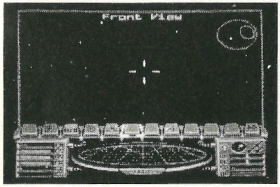
Now the riskiest part - piloting your Cobra to a space station. Zaonce is one of the safest systems, so you are unlikely to be attacked.

Finding the Planet

Use the compass (see picture) to point your Cobra towards the planet. To do this, turn until the solid green dot shows on the compass. If you can see a hollow dot then turn around. Now turn the ship until the dot is in the centre of the compass, when the planet should be visible on the main screen. Point your craft directly at it, and accelerate to full speed (see "Control System" on page 3 if you have forgotten how to do this).

Now select an activate the "Fast Forward" icon. This skips through until something happens. Keep activating it until the icon disappears. This means a further skip would have taken you too near the planet, or you are being attacked. If attacked, then do your best to destroy the attackers. This will be quite hard, as you have no extra weapons.

The view after Hyperspace

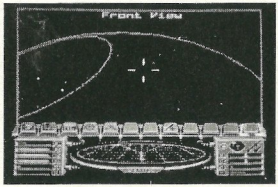


Hyperspace Icon

Front View Icon

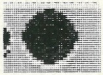
Fast Forward Icon

Once you have arrived at the Planet



The Compass

Right



Wrong

Finding a Space Station and Docking

You should now be quite near to one of the space stations orbiting the planet Zaonce. When your scanner detects one, the "Docking Computer" icon should appear. Using the Docking Computer will cost you five credits. It is safest for you to use it on your first trip, since manual docking is very hard, so select and activate this icon.

If you don't want to watch the docking, use the "Fast Foward" icon, which will take you directly into the space station.

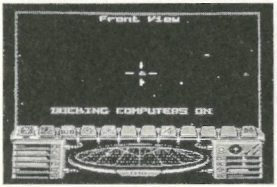
If you would like to try manual docking, then you must line the Cobra up with the slot on the front of the space station, and match your ship's roll to it while you fly through the slot. If you are going slowly enough then your shields will resist any minor impacts, and you will dock safely. If you are unsure, watch the Docking Computer before trying it yourself.

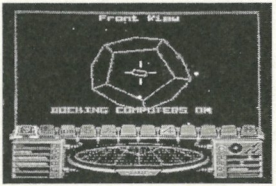
You are now safely docked at Zaonce, so select the "Stock Market" icon and sell all your cargo. The prices on the Stock Market fluctuate between visits, but you should now have over 150 Credits cash. Quite a profit for your first mission!

Docking Computer Icon

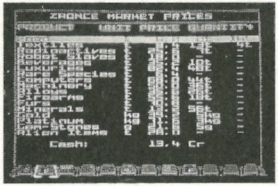
Fast Forward Icon

Docking





Zaonce Market Prices



Storing your Position

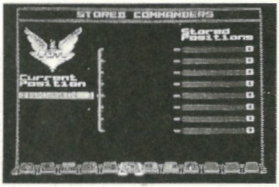
It is sensible to store this position, so you can come back to it later. To do this, select and activate the "Stored Positions" icon (You may only store positions while docked). The commmander starts with the name "Jameson" but this can be changed.

To change the name select and activate the "Change Name" icon. Use UP or DOWN on the controller to select the first letter of the name you want. Then press RIGHT and do the next letter. If you make a mistake press LEFT and try again. Press button A once you have done the last letter.

Now store your commander's file by moving it into one of the eight storage slots on the right of the screen using the controller.

To select a different commander move up and down the list of stored positions until the one you want is highlighted, and move it to the "Current Position". If you do not wish to save your position, then press LEFT from the current position.

When turning off the power to the Control Deck, you **must** hold down the RESET button. Failure to do so may result in loss of your stored commanders. The battery is used to retain commanders for five years, but conditions under which the Game Pak is kept (such as exposure to high temperatures) may shorten the battery's life.



Stored Positions Icon

Change Name Icon

Buying Extra Ship Equipment

Select and activate the "Equip Ship" Icon. This mode connects directly with the space station's computer network which will immediately arrange fitment of any item. Fuel is also bought here. Items fitted here may not be sold again since they become a part of your ship, so choose carefully!

Choose the item you would like to buy, and press button A to buy it. You will only be allowed to buy an item if you have enough cash, and if you have room for it. When buying fuel, hold down button A until you have all the fuel that you want.

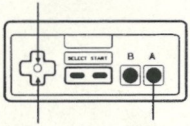
When buying lasers, a list of different directions will appear, as in the picture on the right. These correspond to the different combat views. If you choose a direction in which you already have a laser, then that laser is replaced by the new one and its cost refunded to you.

Higher Tech. Level worlds have more equipment available on them than lower levels. The Tech Level of a world is listed on the "Data on System" page.

Equip Ship Icon

Ship Equipment available at Zaonce

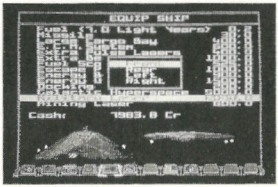
Move up one item



Move down one item

Buy item

Selecting a view for a laser



Advanced Combat

Missiles

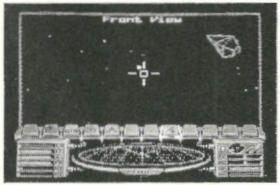
In addition to lasers, the Cobra comes with three missiles, and may carry up to four. To fire a missile, it must first be given a target. To do this select and activate the "Arm Missile" icon. This will cause one of the missile indicators to flash, and a yellow targeting square to flash in the middle of the gun sight.

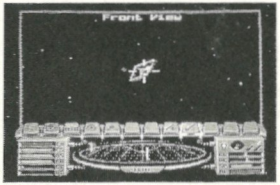
Now turn your Cobra until the object you wish to fire the missile at is centred in your sights. When this happens the targeting square will stop flashing and the "Fire Missile" icon will appear. If you targeted the missile at the wrong object by mistake then activating "Aim Missile" again will disarm it.

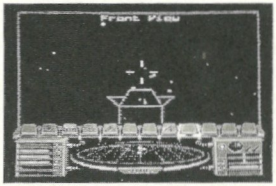
To fire the missile select and activate the "Fire Missile" icon. You do not need to be pointing at the object for this. The missile will then try to destroy its target, but may be shot down, or destroyed with ECM, or may run out of fuel if the target was too far away. Remember to use missiles wisely as they will cost 30 Credits to replace.

Arm Missile Icon

Fire Missile Icon



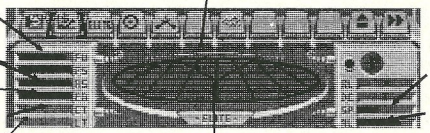




Using the Scanners

Your scanners show where other objects are relative to you, and help to find objects which are off the screen. Your ship is always at the centre of the scanner area, and other objects are colour coded according to their type.

Yellow - ships
Blue - junk (barrels, debris and asteroids)
White - missiles, thargoid robot ships.
Green - large objects (space stations, thargoids)



ECM

ECM (Electronic Counter Measures) is used to destroy all missiles in the vicinity and is activated using the "ECM" icon. Any ship can have ECM but most cannot afford it. The ECM field causes a zig-zag effect on the display. This happens even if it was the ECM of another ship.

ECM Icon

Fuel Scoops

Fuel Scoops enable the Cobra to skim hydrogen fuel off the surface of the sun. They activate automatically, and a message is displayed to show they are working. They can also be used to scoop up cargo canisters and other debris. This is done by flying at one so that it passes just between the view screen. The item a canister is briefly printed up, but beware since it is possible to pick up illegal goods like this.

Extra Energy Unit

This allows the Cobra's energy banks and shields to recharge more rapidly.

Pulse Lasers

One set is fitted to the front view of the Cobra Mk III as standard. They automatically cut off when they have overheated, and will soon cool down.

Beam lasers

These are powerful lasers which fire continuously. They use more power than a pulse laser and overheat more quickly.

Military Lasers

A more powerful version of the beam laser, originally designed for military use.

Mining Lasers

A special high power pulse laser. Not much good for combat since they take a long time to charge up, but they reduce asteroids to usable fragments of minerals which can be scooped up with Fuel Scoops. Good for use in Left or Right views.

Escape Capsule

A life support pod, often seen ejecting from stricken craft during a battle. This carries a pilot in suspended animation to the nearest space station. It also includes an insurance policy which will replace the pilot's ship with a new one. All cargo is lost, and the escape capsule is not replaced. This is activated using the "Escape Capsule" icon.

Escape Capsule Icon

Energy Bomb

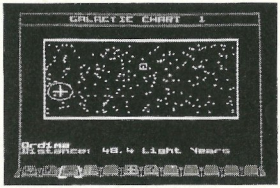
Use with care, since if destroys all smaller ships (not Thargoids or space stations) in the vicinity, except the ship using it. This only works once, then a new one can be bought. It is activated using the "Energy Bomb" icon.

Energy Bomb Icon

Advanced Interstellar Navigation

Galactic Map

You have already seen how to make hyperspace jumps. To plan over a larger distance use the Galactic Map. Get the Local Map on the screen (as on page 6), then select and activate the "Map" icon again. This will give a display like that one the right. Now switch between "Data on System" and this map to plan your route.



Galactic Hyperspace

This is a one-use hyperspace drive which jumps the Cobra to a different galaxy. If has a built-in power pack so does not use hyperspace fuel.

Docking Computers

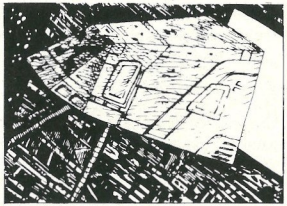
This allows automated docking without paying the 5 Credits charged for use of the space station's Docking Computer.

Galactic Hyperspace Icon

Data on System

The enconomy type controls the prices of trade items. The government type gives an idea of the amount of piracy (see right) - stricter government mean less piracy.

Safest	Corporate State
	Democracy
	Confederacy
	Communist
	Dictatorship
	Multi-Government
Most	Feudal
Piracy	Anarchy



Interstellar Trading

Choice of trade items is important if a profit is to be made. Food will be cheaper on a Poor Agricultural world than a Rich Industrial because there is plenty where it is grown. Computers will be cheaper on an Industrial world because they are made there. See page 5 for operating your Cobra's trading facility.

Trade Item	Place to buy	Ave. Price	Trade Item	Place to buy	Ave. Price
Food	Agricultural	4.4/tonne	Machinery	Industrial	56.4/tonne
Textiles	Agricultural	6.4/tonne	Alloys	Agricultural	32.8/tonne
Radioactives	Agricultural	21.2/tonne	Firearms*	Industrial	70.4/tonne
Robot slaves*	Agricultural	8.0/each	Furs	Agricultural	56.0/tonne
Beverages	Agricultural	25.2/tonne	Minerals	Agricultural	8.0/tonne
Luxuries	Industrial	91.2/tonne	Gold	Anywhere	37.2/kg
Rare Species*	Agricultural	114.8/tonne	Platinum	Anywhere	65.2/kg
Computers	Industrial	84.0/tonne	Gem Stones	Anywhere	16.4/g

* These items are illegal, but are included on the trading network by unscupulous dealers. Trading in these effects your legal rating if you are seen when launching or docking, and may cause the GalCop police force to chase you. Some experienced pilots with tough ships have found this a good way to earn money as the price of illegal items varies a great deal. Alien items may sometimes be scooped up after doing battle with Thargoids.

Large Cargo Bay

This is modification to the Cobra to increase its cargo hold size to 35 tonnes.

Other Controls

When you press START to pause, a different row of icons appear, like those below. These allow you to restart and to change some of the controls. To continue, press START again, and the display will return to the way it was before it was paused.

Activating the "Restart" Icon abandons the current position, and returns to the space craft recognition display.

Restart Icon

Two pilots may control the Cobra together. The "One Pilot" icon shows that the controls are currently set for one pilot. Activate this icon to change to two pilots. One controller is used to fly the ship while the other works the weaponry. This mode may also be entered by pressing a button on the second controller when the space craft recognition is displayed.

One Pilot Icon

Two Pilot Icon

Music may be turned on and off by activating the "Music" icon. Sound effects may also be turned off, by activating the "Sound" icon.

Music Icon

Sound Icon

Activating the "Direction" icon changes the way the controller is used to fly the Cobra, so that UP is climb and DOWN is dive.

Direction Icon

Activating the "Damping" icon stops the Cobra returning to straight and level flight when no button on the controller is pressed.

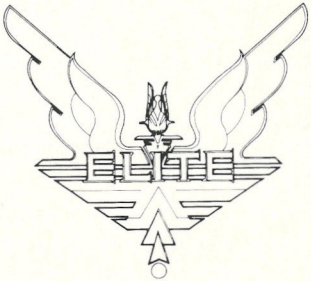
Damping Icon

Observer's Guide to Ships in Service

It is vitally important that a pilot can instantly recognise the different ship types likely to be encountered. This is partly because when in space it is difficult to tell whether a ship is very big but a long way away or small and close. All good pilots know it is foolish to take on a ship against which they have little or no chance of surviving. Unfortunately lawlessness is rife in many systems so all precautions should be taken.

Pirates will destroy a ship in the hope a few sturdy cargo canisters will survive the explosion. They will then use their Fuel Scoops to pick them up, and sell them at other worlds. Occasionally a pirate will be caught by the galactic police force GalCop selling scooped up illegal goods, but are rarely caught in the act of piracy. This is why GalCop offer rewards for pilots who destroy pirate ships. There are many of these "Bounty Hunters" around, and they will only attack ships whose legal ratings are not "Clean". There are other ships not on this list, since the Elite Pilots Federation does not have complete information on them.

A small reward is paid for clearing the space lanes of asteroids, since ships are occasionally damaged by collisions with them. Care should be taken since asteroids are a favourite hide-out for "Rock Hermits", solitary souls (often human) who live in hollowed out asteroids, and will not take kindly to being shot at.



See enclosed Wall Chart

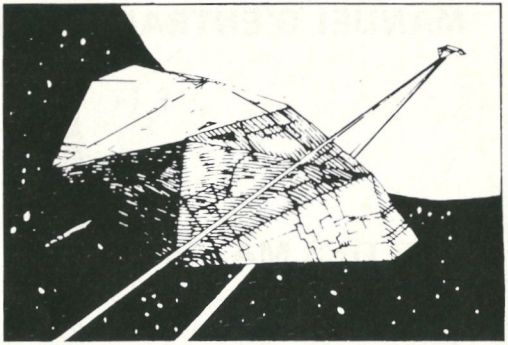
MANUEL D'ENTRAINEMENT AU VOL SPATIAL

TABLE DES MATIERES

INTRODUCTION 20
SYSTEME DE CONTROLE 21
POUR COMMENCER 22
SORTIE D'ESSAI DANS VOTRE COBRA MK III 23
SAUVEGARDER VOTRE POSITION 27
ACHETER DU MATERIEL SUPPLEMENTAIRE POUR VOTRE VAISSEAU 28
COMBAT AVANCE 29
NAVIGATION INTERSTELLAIRE AVANCEE 32
COMMERCE INTERSTELLAIRE 33
AUTRES CONTROLES 34
GUIDE DES VAISSEAUX EN SERVICE 35

Introduction

Félicitations pour avoir choisi ce Faucon de Lacy Cobra Mk III, qui est un rapide vaisseau de commerce spatial et de combat. Ce manuel fourni avec votre embarcation a été conçu pour que vous vous familiarisiez avec toutes les techniques du vol spatial, du combat et du commerce offertes par les systèmes avancés présents à bord de votre nouveau vaisseau. Nous espérons que vous apprécierez.



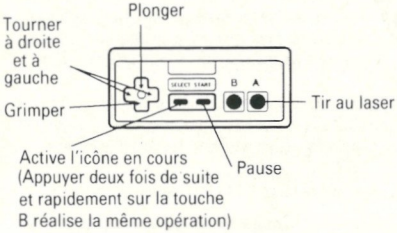
L'équipement de base de votre Cobra Mk III est composé d'un unique canon laser, de trois missiles à tête chercheuse et de boucliers à l'avant et à l'arrière. Il existe d'autres options d'équipement pour le Cobra. Vous pourrez ainsi mieux vous équiper, grâce idéal pour un chasseur de chasseur de primes (vous pouvez récolter de jolies primes en capturant des pirates). Mals malheureusement, il arrive aussi que ce vaisseau soit utilisé par les pilotes eux-mêmes afin de se livrer à des actes de piraterie.

Ce vaisseau est certifié conforme par la fédération des pilotes Elite. Il s'agit d'un groupe reconnu dans les huit galaxies pour sa science du combat spatial. Votre ordinateur de bord vous donnera le niveau de combattant que vous accorde la fédération. Cela va du niveau "faible" et progresse régulièrement jusqu'au niveau "Elite". Acquérir le niveau "Elite" est une preuve d'appartenance à cette vénérable fédération. C'est le rêve de tout pilote.

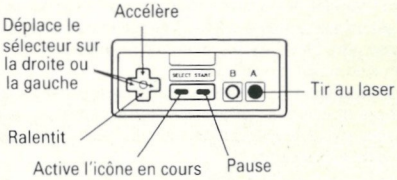
Systeme de Controle

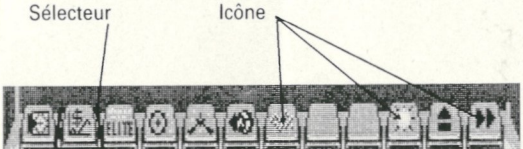
Le Cobra Mk III est bien sûr conçu pour résister aux plus hautes accélérations subies lors d'un combat. Il est donc équipé des tous derniers systèmes de contrôle qui permettent de contrôler entièrement le vaisseau à partir du fauteuil principal d'accélération Slouch - O-matic. Le contrôleur permet d'effectuer des operations différentes lorsque le bouton B est enfoncé.

Lorsque le bouton B n'est pas enfoncé:



Lorsque le bouton B est enfoncé:





La carré de sélection (à gauche) est employé pour sélectionner une icône en le plaçant dessus. Pour activer l'icône, appuyez sur SELECT.

Il se peut que parfois apparaissent des icônes vierges. Cela se produit lorsque la fonction associée à l'icône n'est pas disponible. Par exemple, l'icône "Missile" n'apparaît pas s'il ne vous reste plus aucun missile.

Pour Commencer

Une fois que vous aurez mis votre Cobra Mk III en marche, s'affichera dans votre fenêtre principal le Logo de la Fédération des Pilotes Elite (sur la droite). Ce afin de vous signifier que la Fédération reconnait et approuve la qualité de votre vaisseau. Puis servez-vous du contrôleur pour choisir entre: anglais/français/allemand (langue de dialogue), et appuyez sur START lorsque vous êtes prêt. Une série de différents vaisseaux spatiaux apparaîtra alors à l'écran, afin que vous vous entraîniez à les distinguer. C'est ce qui apparaîtra toujours sur l'écran de votre ordinateur de bord lorsque celui-ci sera au repos.

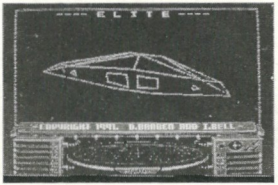
Votre Cobra Mk III a la possibilité de simuler, pour que vous vous entraîniez, des séances de combat. Cette option est activée en appuyant sur le START du contrôleur. un court message apparaît sur l'écran, puis le combat commence. Il oppose votre Cobra Mk III équipé d'un rayon laser et de trois missiles à trois vaisseaux légèrement équipés, chacun muni d'un simple canon laser.

Si vous souhaitez d'emblée vous entraîner, appuyez sur le bouton START. Votre ordinateur de bord chronométrera ces séances, et vous dira combien de temps vous avez mis pour détruire ces trois vaisseaux. Vous pouvez vous servir des missiles si vous le desirez (Consultez le chapitre "Combat avance"), mais il vous en coûtera une pénalité de soixante secondes à chaque tir.

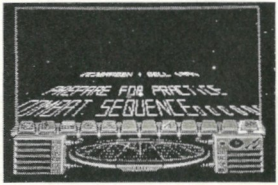
Les pilotes plus expérimentés peuvent sauter cette étape en appuyant sur la touche SELECT de leur contrôleur.

Ecran de départ

Reconnaissance de vaisseaux



Mode de simulation de combat



Sortie d'essai dans votre Cobra Mk III

Les nouveaux pilotes doivent effectuer une sortie relativement sûre pour tester leur Cobra est ainsi se familiariser avec ses commandes. Nous recommandons pour le Faucon de Lacy de tout d'abord se placer en orbite autour de la planète Lave, puis de se diriger vers le système Zaonce, car ce sont des secteurs où l'on rencontre peu ou pas de pirates.

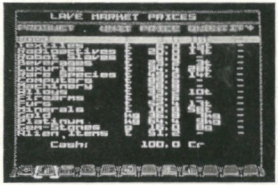
Lave est un monde agricole. Toute la nourriture et les textiles y sont donc bon marché. Il est conseillé de prendre une cargaison ici, car sans cela, vous ne pourrez pas correctement tester votre Cobra. Prenez toute le nourriture possible, et remplissez ensuite vos soutes au maximum (20 tonnes) de textile.

Acheter un chargement

Pour ce faire sélectionnez l'icône "Marché d'échange" puis activez-la. Une liste de tous les articles disponibles sur Lave apparaît à l'écran. L'actuelle somme de chaque article présent dans la soute est indiquée dans la colonne de droite.

Achetez à présent 16 unités de nourriture en maintenant le bouton de DROITE enfoncé. Vous pouvez maintenant voir sur écran que les 16 tonnes de nourriture se trouvent au sommet de la colonne la plus à droite, et qu'un tiret se trouvant immédiatement sur la gauche de la précédente indique qu'il ne reste plus de nourriture. Descendez d'un rang, puis achetez 4 tonnes de textile. Vous pouvez voir ce qui se trouve dans votre soute en activant l'icône "Inventaire".

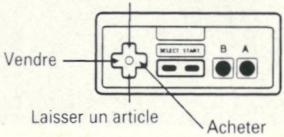
Affichage concernant le commandant Jameson



Icône de marché libre

Icône d'inventaire

Prendre un article



Lancement depuis la Station Spatiale

Sélectionnez maintenant l'icône "Lancement", puis activez-la. Vous pourrez brièvement apercevoir le champ de force se trouvant à l'entrée de la station lorsque vous serez propulsé dans l'espace. Puis vous verrez la planète Lave tournant sur elle même derrière vous. Le Cobra Mk III n'est pas équipé pour pénétrer dans l'atmosphère d'une planète, car le poids des écrans de protections nécessaires le ralentirait beaucoup trop lors d'un combat. C'est pour cela que toute transaction commerciale se fait dans la station spatiale. Appuyez sur Haut ou Bas jusqu'à ce que la planète disparaisse de votre écran de contrôle. Afin d'être sûr de ne pas la heurter pendant que vous préparez votre saut dans l'hyperespace!

Se servir de la carte locale

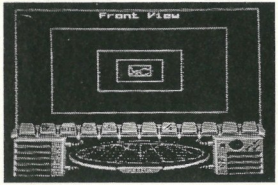
Sélectionnez maintenant l'icône "Carte", puis activez-la. Vous pourrez alors voir la position des "proche systèmes" stellaires. Lave se trouvant au centre. Le cercle indique la distance que le Cobra Mk III peut parcourir avec la quantité de carburant qu'il possède actuellement. Servez-vous du contrôleur pour déplacer la petite croix sur le système Zaonce, puis activez l'icône "Données du système" (qui devra auparavant être sélectionnée). Apparaîtront alors sur l'écran des renseignements sur ce système issus des archives de votre Cobra Mk III. Activez à nouveau l'icône "Carte' vous êtes prêt.

Icône de lancement

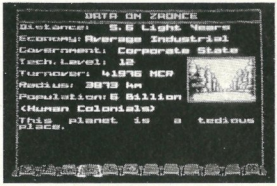
Icône Carte

Icône de données du système

Vue après le lancement



La carte locale



Faire un saut dans l'hyperespace

Maintenant, sélectionnez et activez l îcone "Vue de face", puis sélectionnez et activez è'icône "Hyperespace". Un compte à rebours apparaît pendant que vos moteurs hyperdrives se préparent pour le saut dans l'hyperespace. Une fois le saut terminé, vous vous retrouverez dans le système Zaonce.

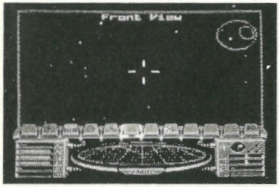
Voilà maintenant la partie la plus risquée - le pilotage de votre cobra vers une station spatiale. Zaonce est un des systèmes les plus sûrs. Il y a donc très peu de chances pour que vous soyez attaqué.

Trouver la planète

Utilisez la boussole (voir l'image) pour diriger votre Cobra vers la planète. Pour ce faire, tournez jusqu'à ce qu'un cercle plein vert apparaisse sur la boussole. Si vous voyez un cercle vide, continuez à tourner. Maintenant, faîtes tourner votre vaisseau jusqu'à ce que le point se trouve au centre de la boussole, et la planète bien visible sur l'écran principal. Dirigez votre vaisseau droit sur elle, puis enclenchez la vitesse maximale (voir "Système de contrôle" p. 21 si vous avez oublié comment l'on procède).

Maintenant, sélectionnez puis activez l'icône "Droit devant". Cela vous permet de vous retrouver dans la prochaine phase d'action. Continuez à l'activer jusqu'à ce que l'icône disparaisse. Cela veut dire qu'un saut plus lointain vous aurait conduit trop près de la planète, ou que vous avez été attaqué, faîtes de votre mieux pour vous défendre. Cela sera très difficile, car vous n'avez pas d'armes optionnelles.

La vue après l'hyperespace

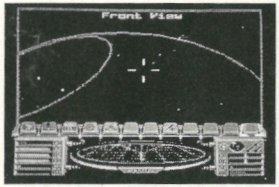


Icône d'hyperespace

Icône de vue de face

Icône Droit devant

Quand vous êtes arrivé à la planète



LA BOUSSOLE

Droite

Gauche

Trouver une station spatiale et s'arrimer

Vous devriez maintenant vous retrouver relativement près d'une des stations spatiales en orbite autour de la planète Zaonce. Lorsque votre scanner en détecte une, l'icône "Ordinateur d'arrimage" devrait apparaître. Vous devrez payer 5 crédits si vous vous servez de cet ordinateur. Cependant, comme la manoeuvre d'arrimage est relativement délicate, il vaudrait mieux vous servir de cet ordinateur lors de votre premier voyage. Sélectionnez et activez donc cette icône. Si vous ne voulez pas suivre la manoeuvre d'arrimer manuellement, vous devez alors aligner la Cobra selon l'ouverture à l'entrée de la station spatiale, et contrôler chaque mouvement de votre vaisseau lorsque vous vous trouvez dans cette ouverture.

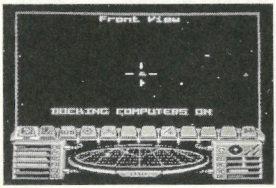
Si vous allez suffisamment lentement, vos écrans de protection résisteront à des chocs mineurs, et vous pourrez donc vous arrimer en toute sécurité. Cependant, si vous ne vous sentez pas assez sûr de vous, utilisez l'ordinateur d'arrimage avant de faire une erreur.

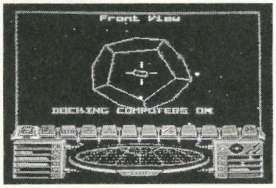
Une fois arrimé, sélectionnez l'icône "Marché Libre" et vendez toute votre cargaison. Les prix du marche libre fluctuent entre les visites, mais vous devriez maintenant posséder une somme d'environ 150 crédits. Pas mal pour votre première mission !

Icône d'ordinateur d'arrimage

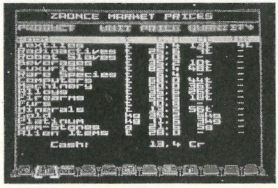
Icône Droit devant

Arrimage





Prix sur la planète Zaonce



Sauvegarder votre position

Il est raisonnable de sauvegarder votre position, afin que vous puissiez y revenir plus tard. Pour ce faire, sélectionnez et activez l'icône "Positions sauvegardées" (Vous ne pouvez sauvegarder une position que si vous êtes arrimé). Le nom du commandant est "Jameson", mais ce nom peut être modifié.

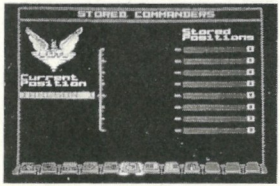
Pour modifier ce nom, sélectionnez puis activez l'icône "Changer de nom". Servez-vous des touches Haut et bas sur le contrôleur pour choisir la première lettre du nom voulu. Puis appuyez sur DROITE et entrez la lettre suivante. Si vous vous êtes trompé, appuyez sur la touche GAUCHE, puis recommencez.

Appuyez sur le bouton A une fois la procédure terminée.

Sauvegardez maintenant grâce au contrôleur le fichier de votre commandant en le plaçant dans une des huit cases de stockage se trouvant sur la droite de l'écran.

Pour choisir un commandant différent, déplacez-vous dans la liste des positions sauvegardées jusqu'à ce que celui voulu soit mis en relief. Amenez-le alors dans "Position Actuelle". Si vous ne souhaitez pas sauvegarder votre position, appuyez alors sur GAUCHE au niveau de votre position.

Lorsque vous coupez l'alimentation du Control Deck, vous devez maintenir le bouton RESET enfoncé. Dans le cas contraire, vous perdriez toutes les positions que vous avez sauvegardées. Les piles sont prévues pour conserver les commandants pendant cinq ans, mais cette durée dépend aussi des conditions de conservation du jeu. Ainsi, une exposition à de hautes températures pour raccourcir cette durée.



Icône des positions sauvegardées

Icône de changement de nom

Acheter du matériel optionnel pour votre vaisseau

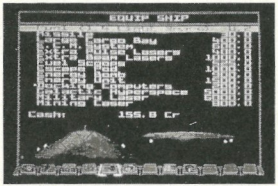
Sélectionnez et activez l'icône "Equipement du vaisseau". Ceci va vous permettre de vous connecter directement sur le réseau d'ordinateur de la station spatiale qui vous donne immédiatement les renseignements concernant les articles. C'est à ce moment que vous achetez aussi le carburant. Les articles que vous achetez à ce niveau ne pourront être revendus plus tard, car ils vont faire partie de votre vaisseau. Faîtes donc bien attention lors du choix !

Choisissez l'article que vous désirez acquérir, et appuyez sur le bouton A pour l'acheter. Vous ne serez autorisé à acheter un article que si vous en avez les moyens, et si votre vaisseau peut être muni d'un tel équipement. Lorsque vous achetez du carburant, maintenez le bouton A enfoncé jusqu'à ce que vous ayez acheté la quantité voulue.

Lorsque vous achetez des lasers, une liste de directions différentes apparaît à l'écran, comme sur l'image de droite. Ces directions correspondent aux différentes vues lors du combat. Si vous choisissez une direction dans laquelle vous avez déjà un laser, ce laser sera alors remplacé par le nouveau et vous ne paierez que la différence entre les deux prix.

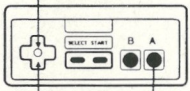
Les mondes de niveau technologique plus élevé proposent un équipement plus important que ceux de mondes de niveau moins avancé. Le niveau technologique d'un monde est répertorié dans la page de "Données du système".

Equipement de vaisseau disponible sur Zaonce



Icône d'équipement du vaisseau

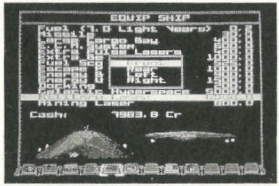
Prendre un article



Laisser un article

Acheter un article

Choisir une vue pour un Laser



Combat avancé

Missiles

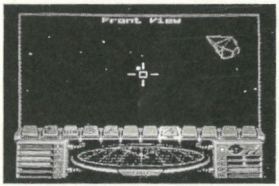
En plus des lasers, le Cobra est équipé de trois missiles, et peut en posséder jusqu'à quatre. Avant de lancer un missile, vous devez choisir une cible. Pour ce faire, sélectionnez puis activez l'icône "Armer Missile". Dès lors, un des indicateurs du missile se mettra à clignoter, et un petit carré jaune de visée apparaît au milieu de la vue de tir.

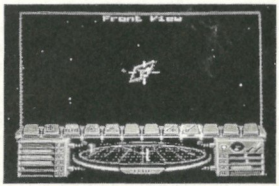
Faîtes maintenant pivoter votre Cobra de telle sorte que l'objet contre lequel vous souhaitez lancer votre missile se trouve au centre de la vue de tir. Ceci terminé, le carré jaune de visée s'arrêtera de clignoter et l'icône "lancer de missile" apparaîtra. Si vous vous êtes trompé de cible, vous pouvez recommencer le processus sans tirer en activant de nouveau l'icône "Armer Missile".

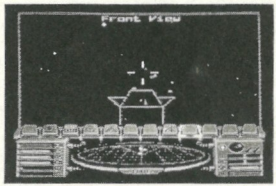
Pour lancer un missile, sélectionnez puis activez l'icône "Tir de missile". Vous n'êtes pas obligé de vous trouver dans la direction de l'objet pour tirer. Le missile essaiera alors de détruire sa cible. Mais il peut aussi être détruit par ECM ou par un tir, ou encore ne pas atteindre sa cible lorsqu'elle est trop éloignée car il manque de carburant. Rappelez-vous qu'il faut se servir avec une grande sagesse des missiles, car cela vous coûte 30 crédits à chaque tir.

Icône Armer Missile

Icône tirer missile



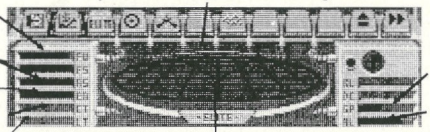




Se servir des scanners

Vos scanners vous montrent où se trouvent les autres objets par rapport à votre position, et vous permettent ainsi de découvrir des objets ne se trouvant pas sur votre écran. Votre vaisseau se trouve toujours au centre de la zone du scanner, et les autres objets sont repérés par des couleurs spécifiques:

Jaune	Vaisseau
Bleu	Débris (fûts, débris et astéroïdes)
Blanc	Missiles, Vaisseaux de robots Thargoid
Vert	Gros objets (Stations spatiales, thargoïds)



ECM

ECM (Electronic Counters Measures) est employé pour détruire tous les missiles se trouvant dans votre voisinage immédiat. Ce système est activé en se servant de l'icône "ECM". Tout vaisseau peut avoir un ECM, mais beaucoup n'en n'ont pas les moyons. Le champ de l'ECM est à l'origine d'un effet dit de Zig-Zag visible sur l'écran de contrôle. Cela se produit aussi s'il s'agit de l'ECM d'un autre vaisseau.

Icône ECM

Récolteur de carburant

Les récolteurs de carburant permettent au Cobra de récupérer l'hydrogerie se trouvant à la surface d'un soleil. Ils s'activent automatiquement, et un message apparaît pour vous signaler qu'ils sont en fonction. Ils peuvent aussi être employés pour récupérer des débris de vaisseaux ou toute autre sorte de débris. Il vous suffit pour cela de vous placer juste au dessus d'eux, afin qu'ils se trouvent en bas de la vue d'écran. Dès lors, l'ordinateur vous indique les articles se trouvant parmi les débris sur l'écran. Et faîtes bien attention car il est tout à fait possible de récupérer des articles illégaux de cette façon.

Unités d'énergie supplémentaires

Elles permettent aux champs de force et aux niveaux d'énergie du Cobra de se recharger plus rapidement.

Canon laser

Il y en a un sur la vue de face du Cobra Mk III (il fait partie de l'équipement standard). Il s'arrête automatiquement lorsqu'il est en surchauffe, et refroidit assez rapidement.

Rayon Laser

Ce sont de puissants lasers qui tirent de manière continue. Ils consomment donc plus d'énergie qu'un canon laser et surchauffe plus rapidement.

Laser militaire

C'est une version encore plus puissante du rayon laser, qui à l'origine n'était destinée qu'à l'usage militaire.

Laser Mineur

C'est un canon laser très puissant. Il n'est pas très utile en combat car il met beacoup de temps à se charger, mais en revanche, il permet de réduire les astéroïdes en fragments de minéraux qui pourront ensuite être récupérés par les récolteurs de carburant. Il est bon de l'utiliser en vue latérale.

Capsule de sauvetage

C'est une capsule qui peut vous sauver la vie, et que l'on voit souvent s'éjecter de vaisseau en détresse lors d'un combat. Elle transporte un pilote en état d'inconscience jusqu'à la plus proche station spatiale. Se trouve aussi à son bord un certificat d'assurance qui permet de remplacer l'ancien vaisseau du pilote par un nouveau. La cargaison est cependant perdue, et la capsule de sauvetage n'est pas remplacée. Vous pouvez vous en servir en activant l'icône "Capsule de sauvetage".

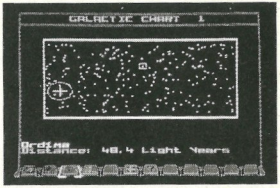
Icône Capsule de sauvetage

Bombe d'énergie

A utiliser avec précaution, car elle détruit tous les petits vaisseaux (et pas les thargoids ou les stations spatiales) se trouvant dans votre voisinage, excepté le vaisseau l'utilisant. Elle ne fonctionne qu'une seule fois, et il faut ensuite en racheter une. Vous pouvez vous en servir en activant l'icône "Bombe d'énergie".

Icône Bombe d'énergie

Navigation Interstellaire Avancée



Carte galactique

Vous savez déjà comment réaliser un saut dans l'hyperespace. La carte galactique permet d'en réaliser d'encore plus long. Faites apparaître la Carte Locale (comme cela a déjà été fait en page 24), puis sélectionnez et activez l'icône "Carte" à nouveau. Votre écran ressemblera alors à celui présenté à droite. Il vous suffit maintenant de vous renseigner grâce à 3 Données du système "pour établir votre route".

Hyperespace Galactique

C'est un autre hyperespace conducteur qui permet au Cobra de se déplacer de Galaxie en Galaxie. Il possède sa propre source d'énergie. Il n'est donc pas nécessaire de se servir de carburant pour hyperespace.

Ordinateurs d'arrimage

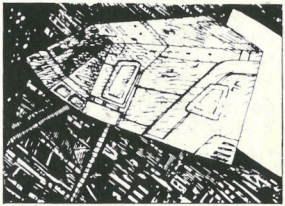
Ils vous permettent de vous arrimer en toute sécurité sans avoir à payer les 5 crédits qui vous sont réclamés lors de l'utilisation de l'ordinateur d'arrimage d'une station spatiale.

Données du système

Le type d'économie est à l'origine du prix des articles. De même, le type de gouvernement vous donne une idée sur l'activité de piraterie dans le secteur (Voir sur la droite) - ainsi, plus un gouvernement est strict, et moins il y a de piraterie.

Le Plus sûr	Etat corporatiste
	Démoncratie
	Conféderation
	Communiste
	Dictature
	Pluri-Gouvernamental
Plus de piraterie	Féodal
	Anarchie

Icône d'hyperespace galactique



Commerce interstellaire

Le choix des articles que vous allez commercialiser est très important, surtout si vous souhaitez faire de gros bénéfices. La nourriture sera meilleur marché sur un monde agricole pauvre que sur un monde industrialisé riche. De même, les ordinateurs coûteront moins cher sur un monde industrialisé car c'est là qu'ils sont fabriqués. Consultez la page 23 pour en savoir plus sur la manière dont vous pouvez faire du commerce avec votre Cobra.

Article	Endroit où acheter	Prix moyen	Article	Endroit où acheter	Prix moyen
Nourriture	Agricole	4.4/tonne	Machine	Industrialisé	56.4/tonne
Textiles	Agricole	6.4/tonne	Alliage	Agricole	32.8/tonne
Radioactif	Agricole	21.2/tonne	Armes à feu*	Industrialisé	70.4/tonne
Robot esclave*	Agricole	8/chacun	Fourrure	Agricole	56/tonne
Boisson	Agricole	25.2/tonne	Minéraux	Agricole	8/tonne
Produits de luxe	Industrialisé	91.2/tonne	Or	N'importe où	37.2/Kg
Espèce Rare*	Agricole	114.8/tonne	Platine	N'import Où	65.2/Kg
Ordinateur	Industrialisé	84/tonne	Pierres précieuses	N'importe où	16.4/g

* Le commerce de ces articles est illégal, mais ils ont été introduits sur le marché par des personnes sans scrupule.

Si vous êtes donc surpris entrain de faire le commerce de tels articles, ou si tout simplement vous vous arrimez en possession de tels articles, la police Galcop risque de vous pourchasser. Cependant, des pilotages expérimentés trouvent que c'est un bon moyen de gagner de l'argent car le prix de tels articles varie énormément. Vous pouvez aussi récupérer de tels articles après une bataille contre des Thargoids.

Grande soute

Ceci permet au Cobra d'acquérir une capacité de chargement de 35 tonnes.

Autres commandes

Lorsque vous appuyez sur la touche START pour faire une pause, une nouvelle rangée d'icônes apparaît, comme celles présentées ci-dessous.
Cela vous permet de recommencer et de modifier certaines commandes. Pour continuer appuyez de nouveau sur START, et vous retrouverez l'écran tel qu'il était avant la pause.

Icône Recommencer

Le fait d'activer l'icône "Recommencer" permet d'abandonner la position en cours, et de retourner à l'écran de contrôle.

Icône un pilote

Icône deux pilotes

Deux pilotes peuvent diriger ensemble le Cobra. L'icône "Un Pilote" vous indique que pour l'instant, les commandes sont prévues pour un seul joueur. Activez cette icône pour passer à deux pilotes. Un contrôleur est prévu pour guider le vaisseau, alors que l'autre s'occupe des armes. Vous pouvez aussi choisir ce mode en appuyant sur le bouton du second contrôleur lors de la reconnaissance du vaisseau à l'écran.

Icône musique

Icône Son

Vous pouvez supprimer la musique en activant l'icône "Musique". De même, vous pouvez supprimer les effets sonores en activant l'icône "Son".

Vous pouvez modifier les directions données par le contrôleur en activant l'icône "Direction", de façon à ce que HAUT soit utilisé pour Monter et BAS pour plonger.

Icône direction

En prenant "Damping" vous empêchez le cobra de se redresser et de corriger son niveau de vol quand aucun bouton sur le contrôleur n'est appuyé.

Icône Amortisseur

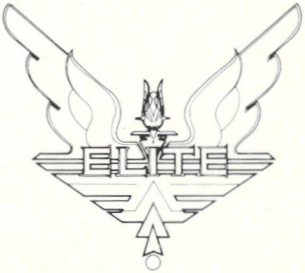
Le Guide des vaisseaux en service

Il est absolument vital pour un pilote d'être capable de reconnaître les différents types de vaisseaux qu'il risque de rencontrer. Ceci étant en partie dû au fait que dans l'espace, il est relativement difficile de savoir si un vaisseau est énorme mais loin, ou s'il est petit mais proche.

Tout bon pilote sait qu'il est stupide de s'attaquer à un vaisseau contre lequel il a peu ou pas de chance de victoire. Et malheureusement, l'absence de loi est de mise dans de nombreux systèmes. Il faut donc faire très attention.

Les pirates détruiront un vaisseau dans l'espoir de pouvoir récupérer quelques fûts qui auraient survécu à la bataille. Ils se serviront ensuite de leurs récolteurs de carburant pour les récupérer, et les vendre à d'autres mondes. Il arrive parfois qu'un pirate se fasse arrêter par la police Galcop en flagrant délit de vente d'objets illégaux qu'il aurait récupérer, mais rarement en flagrant délit de piraterie. C'est pour cela que la police Galcop offre des primes substancielles aux pilotes qui détruisent des vaisseaux pirates. Il y a beaucoup de chasseurs de primes dans l'espace, et ils attaqueront tout vaisseau dont le commerce ne leur semble pas honnête. De plus, vous pourrez rencontrer d'autres vaisseaux qui ne figurent pas sur cette liste, tout simplement parce que la fédération ne possède pas les renseignements nécessaires.

On vous donne une petite récompense lorsque vous débarrassez l'espace de gros astéroïdes, car ils endommagent souvent les vaisseaux. Il faudra que vous fassiez attention car ces astéroïdes servent souvent de cachette favorite pour les "Ermites des Rochers", des âmes soltaires qui vivent dans des astéroïdes creux, et qui ne seront pas contentes si vous leur tirez dessus.



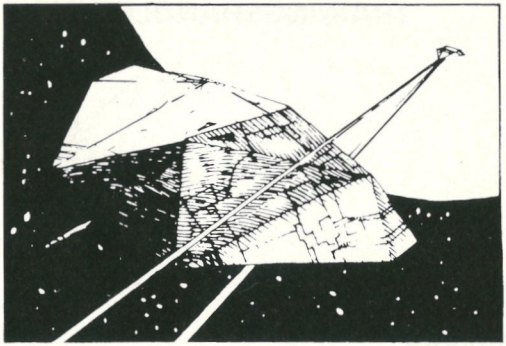
VEUILLEZ CONSULTER LE
DEPLIANT CI-JOINT.

TRAININGSHANDLEIDING RUIMTEVLUCHTEN

Inhoud

Inleiding 38
Besturingssysteem 39
Het begin 40
Een oefenvlucht 41
Het vinden van de planeet 43
Het kopen van extra uitrusting 46
Gevechtstechnieken voor gevorderden 47
Interstellaire navigatie voor gevorderden 50
Interstellaire handel 51
Overige functies 52
Overzicht van in dienst zijnde schepen 53

Inleiding



Gefeliciteerd met de aanschaf van het Faulcon de Lacy Cobra Mk III handels- en gevechts-ruimteschip. Deze bij het schip behorende vluchthandleiding heeft tot doel u vertrouwd te maken met alle aspecten van de ruimtevaart, oorlog voeren en handel drijven die het geavanceerde systeem van uw nieuwe ruimteschip mogelijk maken. We hopen dat u er veel plezier aan beleeft.

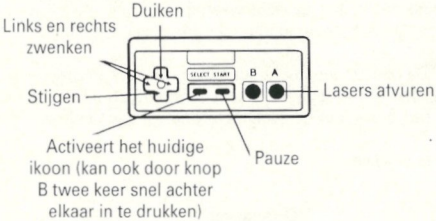
De Cobra Mk III heeft als standaarduitrusting een enkele puls-laser (single pulse laser), drie doelzoekende raketten (homing missiles) en voor- en achterschilden (fore & aft shields). Er zijn vele extra's voor de Cobra beschikbaar, die u kunt financieren uit de winst die u met handel drijven maakt. Cobra's zijn eveneens ideaal voor de zogenaamde 'bonus-jacht', het opstrijken van een beloning voor het onschadelijk maken van piraten. Soms wordt een Cobra door gewetenloze piloten zelfs gebruikt voor piraterij.

Het toestel is goedgekeurd door de Federatie van Elite Piloten. Dat is een groep die in de acht sterrenstelsels beroemd is vanwege hun kennis inzake het voeren van oorlog in de ruimte. Uw boordcomputer houdt uw officiële puntenwaardering voor gevechten bij volgens de normen van de Federatie. Deze loopt van "Harmless" (doetje) tot "Elite". "Elite" betekent dat u wordt toegelaten tot de Federatie zelf, de droom van iedere piloot.

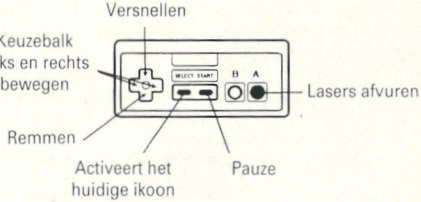
Besturingssysteem

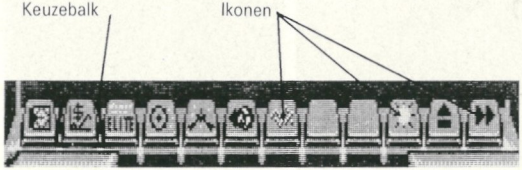
De Cobra Mk III is uiteraard voorzien van de meest geavanceerde apparatuur om hoge zwaartekracht tijdens de strijd te kunnen weerstaan. U bent dus in het bezit van het nieuwste besturingssysteem waarmee het ruimteschip geheel vanuit de centrale Slouch-o-matic versnellingsstoel onder controle kan worden gehouden.
Afhankelijk van het indrukken van knop B zijn de volgende acties mogelijk:

Met knop B niet ingedrukt:



Met knop B ingedrukt:





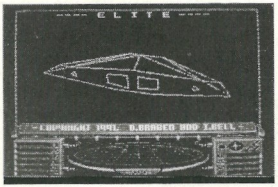
De keuzebalk (links) wordt gebruikt voor het selecteren van ikonen. Druk op SELECT om een ikoon te activeren.
Soms is een ikoon leeg. Dit is het geval als een functie niet beschikbaar is. Het ikoon "Missile" (Raket) verdwijnt wanneer er geen raketten meer over zijn.

Het begin

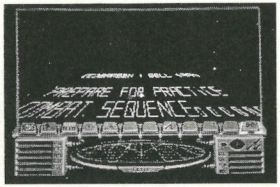
Na het aanzetten van de Cobra Mk III krijgt u eerst het logo van de Federatie van Elite Piloten te zien (rechts), ten teken dat uw toestel door de kwaliteitscontrole is gekomen. Gebruik het bedieningspaneel om een taal te kiezen en druk op START als u klaar bent. Het scherm vertoont nu een reeks verschillende ruimteschepen, om het herkennen ervan te oefenen. Deze zijn ook op het scherm van de boordcomputer te zien als deze niets te doen heeft.
De Cobra Mk III heeft de mogelijkheid een gevecht te simuleren. Deze simulatie begint met het indrukken van START op uw bedieningspaneel. Na een korte mededeling begint het gevecht waarbij uw Cobra Mk III is uitgerust met een laserstraal en drie doelzoekende raketten. U bindt de strijd aan met drie slecht bewapende toestellen die elk een puls-laser hebben.
Om meteen dit oefengevecht te houden drukt u op START. De boordcomputer houdt de tijd van deze sessies bij en laat zien hoelang u erover deed alle vijandelijke toestellen te vernietigen. U kunt raketten gebruiken (zie "Gevechtstechnieken voor gevorderden") maar er wordt een boete van 60 seconden speeltijd bijgeteld voor iedere keer dat u een raket gebruikt.
Ervaren piloten kunnen dit deel overslaan door op SELECT te drukken.

Openingsscherm

Herkenning
Ruimteschepen



Oefengevecht



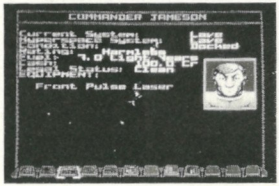
Een oefenvlucht met de Cobra Mk III

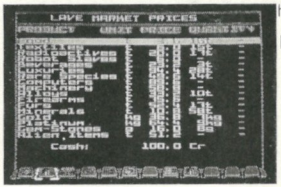
Beginnende piloten kunnen een relatief veilige vlucht maken om hun Cobra Mk III te testen en vertrouwd te raken met de besturing. Een aanbevolen vlucht is die van de Faulcon de Lacy werf die om Lave cirkelt naar op de 5,6 lichtjaren afstand gelegen Federatie van Zaonce, waar weinig of geen piraten zijn.
Lave is een agrarische planeet, dus voedsel en kleding is vrij goedkoop. Het wordt aangeraden wat vracht op deze tocht mee te nemen, anders wordt de Cobra niet volledig getest. Neem zo veel mogelijk voedsel mee en laad een maximum aan kleding (20 ton) in.

Vracht kopen

Hiervoor gebruikt u de keuzebalk en kiest en activeert het ikoon "Stock Market". Er wordt een lijst getoond van alle op Lave verkrijgbare handelswaar. De huidige voorraad van ieder artikel in uw laadruim wordt in de rechterkolom getoond. Koop 16 eenheden voedsel door de vierpuntsdruktoets RECHTS in te drukken. Bovenaan de meest rechtse kolom worden die 16 ton voedsel gemeld en een streepje in de kolom links ervan laat zien dat er niets meer over is. Ga één regel omlaag en koop 4 ton kleding (textiles). U kunt zien wat er in het laadruim zit door het ikoon "Inventory" (Inventaris) te activeren.

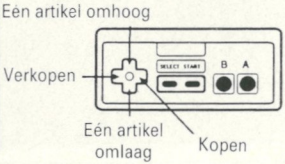
Statusrapport
Commandant Jameson





Ikoon handelsvooraden

Ikoon voorraad



Lanceren vanaf het ruimtestation

Kies het ikoon "Launch" (Lanceren) en activeer dit. U ziet even het energieschild bij de ingang van het ruimtestation als u de ruimte in wordt geschoten. Daarna ziet u onder u de planeet Lave ronddraaien. De Cobra Mk III is niet geschikt om de atmosfeer van een planeet binnen te gaan aangezien het gewicht van het benodigde hitteschild het schip te langzaam voor de strijd zou maken. Daarom wordt alle handel op het ruimtestation gedreven. Druk op OMHOOG of OMLAAG tot de planeet niet meer op het scherm te zien is. Dit is om ervoor te zorgen dat u niet op de planeet zult neerstorten als u zich opmaakt voor een sprong in de hyperruimte.

Gebruik van de Lokale Kaart (Local Map)

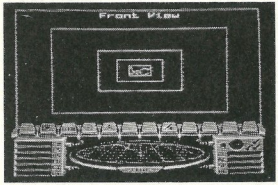
Kies het ikoon "Map" (Kaart) en activeer dit. De positie van de nabijgelegen zonnestelsels wordt getoond, met Lave in het centrum. De ring geeft de afstand aan die de Cobra Mk III kan afleggen met de hoeveelheid brandstof die aan boord is. Verplaats met het bedieningspaneel het kleine kruis naar het stelsel van Zaonce, activeer het ikoon "Data on System" (Gegevens over zonnestelsel). Er wordt informatie over Zaonce gegeven uit de archieven aan boord van de Cobra Mk III. Activeer weer het ikoon "Map" als u klaar bent.

Het ikoon Lanceren

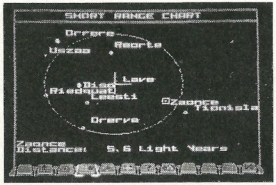
Het ikoon Kaart

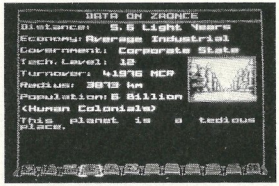
Het ikoon Gegevens Stelsel

Het scherm na de lancering



De Lokale Kaart





Sprong in de Hyperruimte

Selecteer en activeer het ikoon "Front View" (zicht vooruit), selecteer en activeer vervolgens het ikoon "Hyperspace" (hyperruimte). Hierin wordt afgeteld terwijl de hyperdrive-motoren zich opladen voor de sprong door de hyperruimte. Na deze sprong bent u in het stelsel van Zaonce.

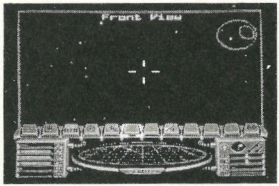
Nu komt het meest riskante deel: het manoeuvreren van de Cobra naar een ruimtestation. Zaonce is één van de veiligste systemen, het is dus onwaarschijnlijk dat u zult worden aangevallen.

Het vinden van de planeet

Gebruik het kompas (zie afbeelding) om de Cobra in de richting van de planeet te wenden. Draai net zo lang tot de gevulde groene stip op het kompas is te zien. Ziet u een lege stip, draai dan om. Draai het ruimteschip totdat de stip zich in het midden van het kompas bevindt, de planeet moet nu op het hoofdscherm zichtbaar zijn. Richt het ruimteschip recht op de planeet en versnel tot topsnelheid (zie "Besturingssysteem" als u niet meer weet hoe dat moet).

Selecteer en activeer het ikoon "Fast Forward" (volle kracht vooruit). Dit verspringt voortdurend totdat er iets gebeurt. Blijf het activeren totdat het ikoon verdwijnt. Dit betekent dat een volgende sprong u te dicht bij de planeet zou hebben gebracht, of dat u wordt aangevallen. Als dit laatste het geval is, probeer dan de aanvallers te vernietigen. Dat zal moeilijk zijn, omdat u geen extra wapens hebt.

Wanneer u uir de Hyperruimte komt

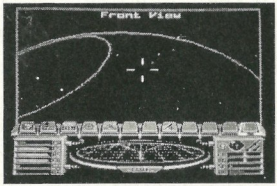


Ikoon Hyperruimte

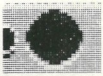
Ikoon Zicht Voor

Ikoon Volle Kracht Vooruit

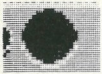
Bij de planeet aangekomen



Het kompas



Goed



Fout

Een ruimtestation zoeken en afmeren

U moet nu vrij dicht bij één van de ruimtestations in een baan om de planeet Zaonce zijn. Als uw scanner er één opmerkt, verschijnt het ikoon "Docking Computer" (afmeercomputer). Het gebruik van de "Docking Computer" kost u vijf credits. Aangezien met de hand afmeren erg moeilijk is, is het het veiligst om in uw eerste vlucht gebruik van te maken van deze computer.

Als u niet naar het afmeren wilt kijken, gebruik dan het ikoon "Fast Forward", wat u direct naar het ruimtestation brengt.

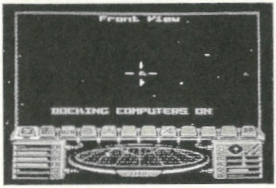
Als u wilt proberen met de hand af te meren, moet u de Cobra in één lijn brengen met de sleuf aan de voorkant van het ruimtestation en het ruimteschip door de sleuf sturen. Als u langzaam genoeg vliegt, kunnen uw schilden kleine botsingen doorstaan en kunt u veilig afmeren. Als u niet zeker van uw zaak bent, kijk dan hoe de "Docking Computer" het doet voordat u het zelf probeert.

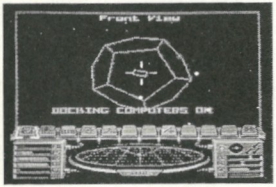
U bent nu veilig op Zaonce aangeland. Kies het ikoon "Stock Market" (Handelsvoorraden) en verkoop al uw vracht. De marktprijzen veranderen tussen de bezoeken, maar u moet nu meer dan 150 credits op zak hebben. Een aardige opbrengst voor een eerste vlucht!

Ikoon Docking Computer

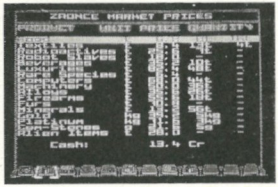
Ikoon Volle Kracht Vooruit

Afmeren





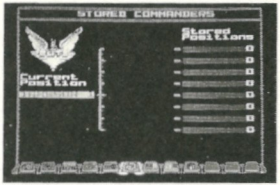
Zaonce Marktprijzen



Opslaan van de positie

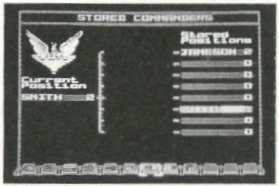
Het is verstandig om deze positie op te slaan, zodat u er later naar kunt terugkeren. Selecteer en activeer hiervoor het ikoon "Stored Positions" (Opgeslagen Posities), dit kan alleen als u bent afgemeerd. De lijst begint met de naam Jameson, maar dit kan worden veranderd.
Hiervoor selecteert en activeert u het ikoon "Change Name" (Verander Naam). Gebruik OMHOOG en OMLAAG om de eerste letter van de gewenste naam te selecteren. Druk dan op RECHTS en neem de volgende letter. Druk op LINKS als u een fout maakt en begin opnieuw. Druk na de laatste letter eenmaal op knop A.
Sla nu uw commandant op door deze met behulp van het bedieningspaneel naar één van de acht opslagsleuven rechts op het scherm te verplaatsen.
Om een andere commandant te selecteren loopt u door de lijst met opgeslagen posities tot de gewenste positie oplicht en verplaatst deze vervolgens naar "Current Position" (Huidige Positie). Druk op LINKS als u uw positie niet wilt opslaan.

Als u uw Nintendo Systeem Controle Deck uitzet, MOET u de RESET-knop ingedrukt houden. Als u dit niet doet, kunt u de opgeslagen commandanten kwijt raken. De batterij zorgt ervoor dat commandanten vijf jaar blijven opgeslagen, maar de omstandigheden waaronder het Game Pak wordt bewaard (bijvoorbeeld bij hoge temperatuur) kunnen de levensduur van de batterij verkorten.



Ikoon Opgeslagen Posities

Ikoon Verander Naam

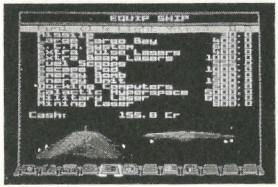


Het kopen van extra uitrusting

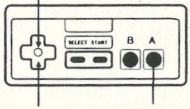
Selecteer en activeer het ikoon "Equip Ship" (Uitrusting). Hiermee maakt u een directe verbinding met het computernetwerk van het ruimtestation dat meteen alles op gebied van extra uitrusting regelt. Hier wordt ook brandstof ingeslagen. Artikelen die hier worden geïnstalleerd, mogen niet verder worden verkocht daar ze een onderdeel van het schip zijn, dus kies met zorg.
Kies een artikel en druk op knop A om het te kopen. U kunt alleen iets kopen als u voldoende contant geld hebt en u er ruimte voor hebt. Als u brandstof inslaat, houdt u knop A ingedrukt tot u genoeg hebt.
Bij het kopen van lasers verschijnt een lijst met verschillende richtingen, zoals in de afbeelding rechts. Dit zijn de verschillende schietrichtingen. Als u een richting kiest waarin u al een laser hebt opgesteld, wordt deze vervangen door de nieuwe en krijgt u de inruilwaarde.
Planeten met een hoog technisch niveau hebben meer uitrusting beschikbaar dan die van een laag niveau. Het Technisch Niveau van een planeet vindt u bij "Data on Systems".

Ikoon
Uitrusting

Op Zaonce beschikbare
uitrusting



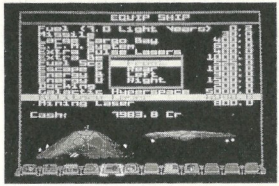
Eén artikel
omlaag



Eén artikel omhoog

Koop artikel

Kiezen van een schietrichting
voor een laser



Gevechtstechnieken voor gevorderden

Raketten

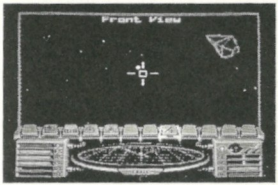
Naast lasers heeft de Cobra drie raketten, wat tot vier kan worden uitgebreid. Om een raket af te kunnen vuren moet er eerst een doel aangegeven worden. Selecteer en activeer hiervoor het ikoon "Arm Missile" (Raket activeren). Dit heeft als resultaat dat één van de raket-indicatoren en een geel richtvierkantje in het midden van het vizier beginnen te knipperen.

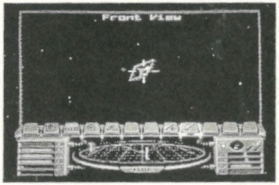
Draai de Cobra nu zo dat het doel dat u wilt raken in het centrum van het vizier staat. Zodra dit het geval is, stopt het richtvierkantje met oplichten en het ikoon "Fire Missile" (Afvuren Raket) verschijnt. Als u de raket per ongeluk op het verkeerde doel heeft gericht, maakt het opnieuw activeren van "Arm Missile" dit ongedaan.

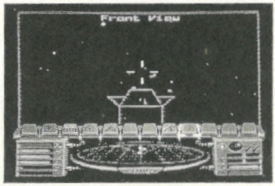
Om te vuren selecteert en activeert u het ikoon "Fire Missile". U hoeft hiervoor niet op het doel te richten. De raket probeert dan het doel te vernietigen, maar kan ook zelf worden neergeschoten, vernietigd met ECM, of zonder brandstof raken als het doel te ver weg was. Gebruik uw raketten met beleid daar vervanging 30 credits kost.

Ikoon Raket activeren

Ikoon Raket afvuren



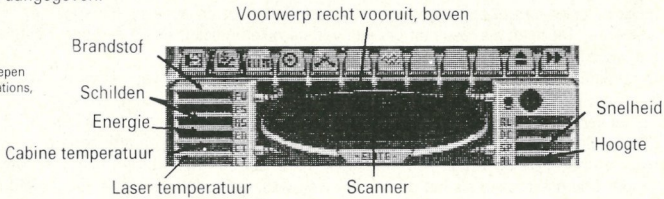




Gebruik van de scanners

De scanners laten zien waar andere voorwerpen zich bevinden en helpen bij het zoeken van voorwerpen die buiten het scherm vallen. Uw ruimteschip is altijd in het centrum van het scannergebied, andere voorwerpen worden met een kleurcode aangegeven:

geel - ruimteschepen
blauw - rommel (vaten, wrakstukken en asteroïden)
wit - raketten, Thargoid robotschepen
groen - grote voorwerpen (ruimtestations, Thargoïden)



ECM

ECM ("Electronic Counter Measures", Elektronische Tegenmaatregelen) wordt gebruikt om alle raketten in de nabijheid te vernietigen en wordt geactiveerd met het ikoon "ECM". Ieder schip kan ECM hebben, maar de meeste kunnen zich het niet veroorloven. Het ECM-veld veroorzaakt een .igzageffect op het scherm. Dit gebeurt ook als het de ECM van een ander ruimteschip is.

Ikoon ECM

Brandstofschep (Fuel Scoop)

Met de Brandstofschep kan de Cobra waterstof van het oppervlak van een zon afhalen. Ze worden automatisch geactiveerd en als ze in werking zijn, wordt hiervan melding gedaan. Ze kunnen ook worden gebruikt om containers en andere wrakstukken op te scheppen. Dit wordt gedaan door het voorwerp zodanig te benaderen dat het precies onder het scherm doorvliegt. Op een container wordt de inhoud ervan in het kort vermeld, maar kijk uit, want het is mogelijk op deze manier illegale goederen op te pikken.

Extra Energie-eenheid

Hiermee kunnen de energievoorraden en -schilden sneller worden opgeladen.

Puls-Lasers
Hiervan is één set standaard aan de voorkant van de Cobra Mk III gemonteerd. Ze stoppen automatisch als ze oververhit raken maar koelen gelukkig snel af.

Beam-Lasers
Dit zijn krachtige lasers die continu vuren. Ze gebruiken meer energie dan een pulse laser en raken sneller oververhit.

Militaire Lasers
Een krachtiger versie van de stralenlaser, oorspronkelijk voor militaire doeleinden ontworpen.

Mijn-Lasers
Een speciale hoge-energie-pulse laser. Is niet zo geschikt voor het gevecht daar het opladen tijd kost, maar ze reduceren asteroïden tot bruikbare stukken gesteente die met de brandstofscheppen kunnen worden opgeschept. Goed te gebruiken in de linker of rechter schietrichting.

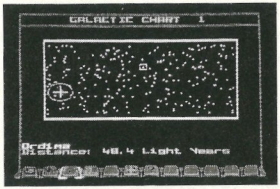
Reddingscapsule (Escape Capsule)
Een reddingscocon die men tijdens een gevecht vaak uit een getroffen ruimteschip ziet steken. Hiermee wordt de piloot schijndood naar het dichtstbijzijnde ruimtestation gebracht. Het heeft ook een assurantiepolis die het schip van de piloot door een nieuw vervangt. Alle vracht gaat verloren en de reddingscapsule wordt niet vervangen. Dit wordt geactiveerd met het ikoon "Escape Capsule".

Ikoon Reddings-capsule

Energiebom (Energy Bomb)
Gebruik deze zorgvuldig, daar hij alle kleinere schepen in de buurt vernietigt (niet de Thargoïden of de ruimtestations), behalve het schip dat de bom gebruikt. Hij kan maar één keer worden gebruikt en dan moet er een nieuwe worden gekocht. Hij wordt geactiveerd met het ikoon "Energy Bomb".

Ikoon Energie Bom

Interstellaire navigatie voor gevorderden



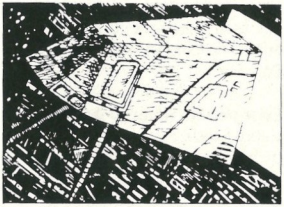
Kaart van de Melkweg (Galactic Map)
U hebt al gezien hoe er sprongen in de Hyperruimte kunnen worden gemaakt. Gebruik de Kaart van de Melkweg voor de grotere sprongen. Breng de Lokale Kaart op het scherm en selecteer en activeer weer het ikoon "Map". Het scherm ziet er dan uit zoals hier rechts is te zien. Schakel heen en weer tussen "Data on System" en deze kaart om de route te bepalen.

Data on System
Het type economie bepaalt de prijzen van de goederen. Het soort regering geeft een aanwijzing over de mate waarin piraterij voorkomt (zie rechts) - een strengere regering betekent minder piraterij.

Ikoon Galactische Hyperruimte

Veilig	Federatie (Corporate State)
	Democratie (Democracy)
	Statenbond (Confederacy)
	Communistisch (Communist)
	Dictatuur (Dictatorship)
	Meerdere regeringen (Multi Government)
Meeste piraten	Feodaal (Feudal)
	Anarchie (Anarchy)

Galactic Hyperspace
(Galactische Hyperruimte)
Dit is een slechts éénmaal te gebruiken hypermotor waarmee de Cobra naar een andere galaxie kan springen. Het heeft een interne krachtbron zodat er geen hyperruimte-brandstof wordt gebruikt.



Docking Computer
Hiermee kan automatisch worden afgemeerd zonder dat de 5 credits hoeven te worden betaald voor het gebruik van de "Docking Computer" van het ruimtestation.

Interstellaire handel

De keuze van te verhandelen artikelen is belangrijk voor de te maken winst. Voedsel zal goedkoper zijn op een arme agrarische dan op een rijke geïndustrialiseerde planeet, omdat er op de plaats waar het wordt gemaakt meer voorradig is. Computers zijn daarentegen goedkoper op een geïndustrialiseerde planeet omdat ze daar worden gemaakt.

Artikel	Plaats om te kopen	Gemiddelde prijs	Artikel	Plaats om te kopen	Gemiddelde prijs
Food (voedsel)	Agricultural (Agrarisch)	4.4/ton	Computers	Industrial	84.0/ton
Textiles (kleding)	Agricultural	6.4/ton	Machinery (machines)	Industrial	56.4/ton
Radioactives (radioactieve materialen)	Agricultural	21.2/ton	Alloys (legeringen)	Agricultural	32.8/ton
Robotslaven *	Agricultural	8.0/stuk	Firearms * (vuurwapens)	Industrial	70.4/ton
Beverages (drank)	Agricultural	25.2/ton	Furs (huiden)	Agricultural	56.0/ton
Luxuries (luxe artikelen)	Industrial (industrieel)	91.2/ton	Minerals(mineralen)	Agricultural	8.0/ton
Rare species * (zeldzame soorten)	Agricultural	114.8/ton	Gold	Overal	37.2/kg
			Platinum (platina)	Overal	65.2/kg
			Gem Stones (edelstenen)	Overal	16.4/kg

* Deze artikelen zijn illegaal, maar worden door gewetenloze handelaren in het handelscircuit opgenomen. Het handelen hierin beïnvloedt uw officiële puntenwaardering als u wordt gezien bij het lanceren of afmeren en kan voor de GalPol-politie aanleiding zijn u te vervolgen. Sommige ervaren piloten met stevige schepen vonden dit een handige manier om geld te verdienen daar de prijs van illegale artikelen sterk varieert. Buitenaardse artikelen kunnen soms worden verzameld na een gevecht met Thargoïden.

Groot vrachtruim(Large Cargo Bay)
Dit is een verbouwing van het vrachtruim van de Cobra waardoor U 35 ton vracht kunt bergen.

Overige functies

Als u op START drukt om te pauzeren verschijnt er een reeks ikonen, zoals hieronder staat afgebeeld. Niet alleen kunt u opnieuw beginnen maar ook bepaalde instellingen veranderen. Om verder te gaan drukt u weer op START en het scherm ziet er weer zo uit als voor de onderbreking.

Restart
(opnieuw

Door het ikoon "Restart" te activeren wordt de huidige positie verlaten en keert u terug naar het beginscherm.

Een
Piloot

Twee
Piloten

Twee piloten kunnen samen de Cobra besturen. Het ikoon "One Pilot" laat zien dat de besturing is ingesteld op één piloot. Activeer het ikoon om over te schakelen op twee piloten. Eén bedieningspaneel wordt gebruikt om het schip te besturen terwijl de andere het wapentuig bedient. Deze mode kan men ook aanzetten door een knop op het tweede bedieningspaneel in te drukken in het scherm voor het herkennen van ruimteschepen.

Music
(muziek)

Sound
(geluid)

De muziek kan worden uitgezet door het activeren van het ikoon "Music". Geluidseffecten kunnen eveneens worden uitgezet door het activeren van het ikoon "Sound".

Direction
(richting)

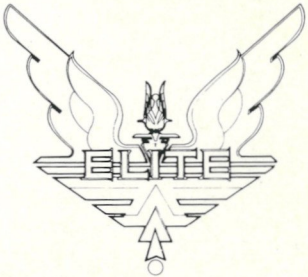
Activeren van het ikoon "Direction" verandert de manier waarop het bedieningspaneel wordt gebruikt bij het besturen van de Cobra, zodanig dat OMHOOG stijgen betekent en OMLAAG duiken.

Damping
(dodemansknop)

Activering van het ikoon "Damping" weerhoudt de Cobra terug te gaan naar recht vooruit en op gelijke hoogte blijven vliegen wanneer er geen knop van het bedieningspaneel wordt ingedrukt.

Overzicht van in dienst zijnde schepen

Het is van levensbelang dat een piloot onmiddellijk de verschillende types ruimteschip die hij tegenkomt kan herkennen.
Dit komt gedeeltelijk doordat het in de ruimte moeilijk is om te kunnen zien of een schip erg groot en erg ver weg is, of klein en dichtbij. Een goede piloot weet dat het gekkenwerk is het tegen een schip op te nemen waartegen men weinig of geen kans op overleven heeft. Helaas is de wetteloosheid wijd verbreid in vele stelsels zodat alle mogelijke voorzorgsmaatregelen moeten worden genomen.
Piraten vernietigen schepen in de hoop dat een paar stevige vrachtcontainers de explosie overleven. Ze gebruiken vervolgens hun brandstofscheppen om die op te pikken en ze op andere planeten te verkopen. Soms wordt een piraat bij het verkopen van buitgemaakte goederen gepakt door GalPol, de galactische politie, maar ze worden zelden tijdens een overval gepakt. Daarom looft GalPol beloningen uit voor piloten die een piratenschip vernietigen. Er zijn veel van deze "bonusjagers" en ze vallen ieder schip aan dat niet zuiver op de graat is. Er zijn nog andere schepen, die niet op deze lijst staan, aangezien de Federatie van Elite Piloten daar geen volledige informatie over heeft.
Een kleine beloning wordt uitgeloofd voor het verwijderen van asteroïden op ruimtewegen, aangezien soms schepen worden beschadigd door botsingen daarmee. Hier moet men voorzichtig mee zijn daar asteroïden de favoriete schuilplaats zijn van "Rotskluizenaars", (vaak menselijke) eenlingen die in uitgeholde asteroïden leven en zich niet zo maar laten beschieten.



Zie Bijgevoegde kaart

⚠ WARNING ⚠

DO NOT USE WITH FRONT OR REAR PROJECTION TV

Do not use a front or rear projection television with your Nintendo Entertainment System™ ("NES") and NES games. Your projection television screen may be permanently damaged if video games with stationary scenes or patterns are played on your projection television. Similar damage may occur if you place a video game on hold or pause. If you use your projection television with NES games, Nintendo will not be liable for any damage. This situation is not caused by a defect in the NES or NES games; other fixed or repetitive images may cause similar damage to a projection television. Please contact your TV manufacturer for further information.

⚠ WAARSCHUWING ⚠

GEEN PROJECTIE TV GEBRUIKEN

Gebruik met je Nintendo Entertainment System™ (NES) en NES spellen geen projectie TV. Als je videospellen met stilstaand beeld of tekeningen gebruikt met je projectie TV kan je TV blijvend beschadigd worden. Dergelijke schade kan voorkomen worden door je videospel op stop of pauze te zetten. Als je met NES spellen een projectie TV gebruikt zal Nintendo niet verantwoordelijk zijn voor enige schade. Deze situatie is niet veroorzaakt door een defect in de NES of NES spellen; andere stilstaande of repeterende beelden kunnen dergelijke schade veroorzaken aan een projectie TV. Neem a.u.b. kontakt op met uw TV leverancier voor verdere informatie.

⚠ ATTENTION ⚠

A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scéne à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant ou reverdeur de TV pour plus de détails.

Y A 20716

DISTRIBUTIE BENELUX,
HOME SOFTWARE BENELUX B.V.
KüPPERSWEG 61-65
2031 EB HAARLEM
TEL.023-311241
DIT PRODUKT WORDT DOOR DE
UITGEVER GEGARANDEERD. NEEM BIJ
EVENTUELE PROBLEMEN CONTACT
OP MET UW DISTRIBUTEUR.

DISTRIBUE EN FRANCE PAR
GUILLEMOT INTERNATIONAL
B.P.2 - 56200
LA GACILLY.
FRANCE
TEL: 99 08 90 88

Ce produit est garanti par le fabricant.
En cas de problème, veuillez contacter
le distributeur.

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON